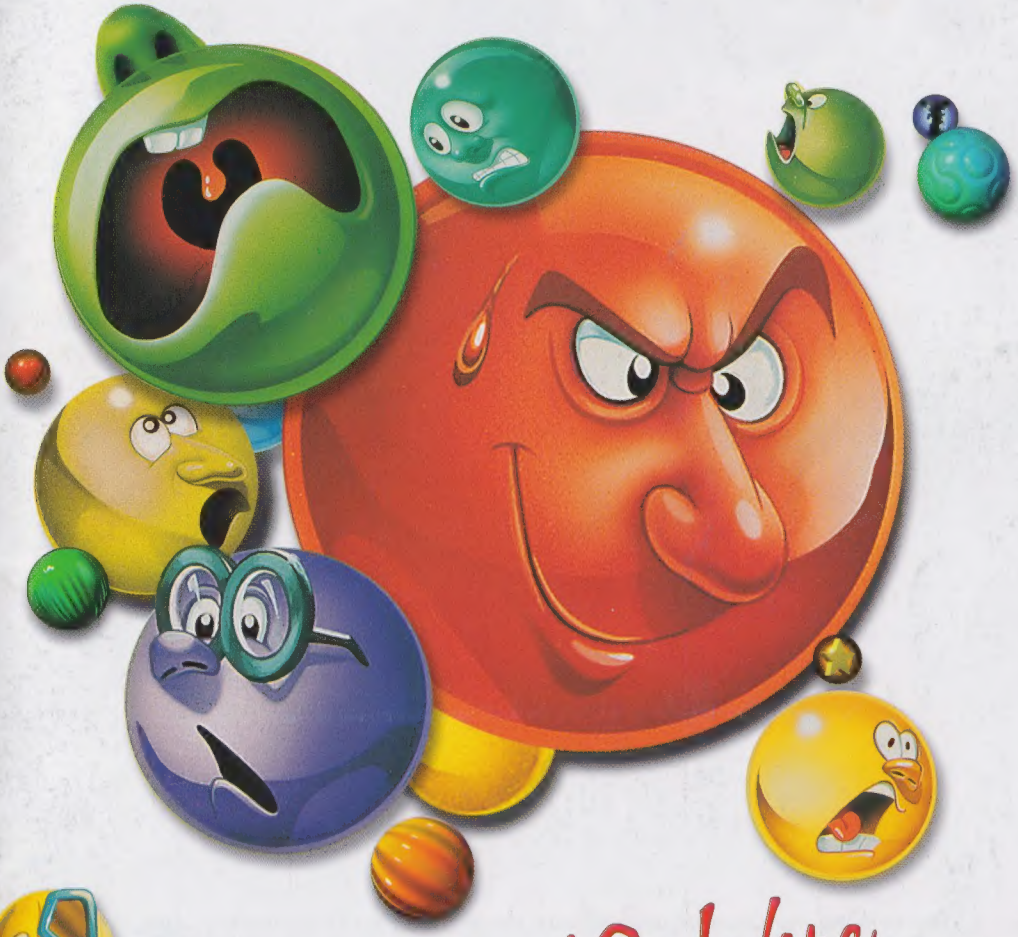
SWING



10 Jahre

SOFTWARE 2000

Der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschlands (VUD) informiert: „Eine Vermietung von Computerprogrammen ist nur mit Zustimmung des Berechtigten zulässig. Wir haben an diesem Programm keine Vermietrechte vergeben. Eine Vermietung dieses Computerprogramms ist daher rechtswidrig und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden." Fast alle Hard- und Softwarebezeichnungen in diesem Handbuch sind eingetragene Warenzeichen und sollten als solche behandelt werden.

© 1997 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten. Wiedergabe, auch auszugsweise, nur mit ausdrücklicher Genehmigung durch Software 2000. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000.

Ist die CD in der Spielepackung defekt, dann schicken Sie diese (und sonst nichts) in einem geeigneten Umschlag an:

SOFTWARE 2000
Stichwort:
„Umtausch SWING"
Postfach 110
23691 Eutin

Eventuell mitgeschickte Verpackungen/Handbücher erschweren uns die Arbeit und verzögern so die Bearbeitung. Geben Sie auf alle Fälle den Grund für den gewünschten Umtausch bzw. Ihr Problem so genau wie möglich an. Bei auftretenden Fehlern geben Sie bitte folgende Daten an:

- Konfiguration des Systems, also Prozessortyp, Arbeitsspeicher, Typ und Hersteller Ihrer Sound- und Grafikkarte, Ihr Betriebssystem, mit dem Sie das Programm gestartet haben.
- Die Bootdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT
- Die Versionsnummer des Spiels
- Die Angaben, die Sie mit dem Befehl MEM/C /P bekommen.

Klappt trotzdem nichts, rufen Sie bei unserem Support an. Sie sollten bei einem Anruf beim Hotline Support vor Ihrem Rechner sitzen und die Daten Ihres Computers (siehe oben) bereit halten, damit die Kollegen Ihnen möglichst schnell weiterhelfen können.

Montag bis Freitag
von 14 bis 19 Uhr

unter der
Rufnummer
01 90-57 20 00
(12 Pf/ 6 Sek)

eMail: support@software2000.de
24h-Support-Fax: 0 45 21 - 80 04 30

INTERNET
http://www.software2000.de

B Die Installation

Bevor Sie SWING spielen können, müssen ein paar Daten auf die Festplatte kopiert werden. Zur Installation wird die CD ins CD-ROM-Laufwerk einlegt.

Je nachdem, welches Betriebssystem man benutzt, befolgt man einen der folgenden Vorgänge, um SWING zu installieren.

WINDOWS 95 und der SWING-RUNNER

Ist unter Windows 95 die automatische CD-Erkennung aktiviert, wird beim Einlegen der CD automatisch ein Programm namens SWING-RUNNER gestartet. Ist die CD-Erkennung nicht aktiviert, kann der SWING-RUNNER aus dem Windows Explorer von der CD aufgerufen werden.

Die Installation von SWING

Sie installieren SWING auf Ihrer Festplatte, in dem Sie den Punkt „INSTALL SWING" installieren und aus dem SWING-RUNNER aufrufen. Das nun folgende Setup Programm führt die Installation nach Ihren Wünschen durch. Das Setup Programm legt in der Startleiste von Windows 95 einen Button an, um die SWING Version zu starten. Den Button finden Sie unter dem Eintrag: „PROGRAMME\SOFTWARE2000".

Die Installation von DirectX 3

Achtung, sollten Sie noch kein DirectX 3 auf Ihrem Computer installiert haben, fehlt ein wichtiger Bestandteil, um SWING zu starten. Die Installation von DirectX 3 können Sie ebenfalls aus dem SWING-RUNNER aufrufen.

Starten der SWING Windows Version

Wenn Sie die Installation ordnungsgemäß durchgeführt haben, können Sie in der Startleiste von Windows 95 unter „PROGRAMME\SOFTWARE2000" den SWING-RUNNER starten. Von diesem ausgehend haben Sie die Möglichkeit, die SWING Version zu starten.

De-Installation von SWING

Sollten Sie wider Erwarten die SWING Version wieder von Ihrem PC löschen wollen, können Sie die Deinstallation vom SWING-RUNNER aus starten.

DOS bzw. DOS-Box

Hier muß man zur Installation auf das CD-ROM-Laufwerk wechseln.
(z.B. „D:" + ENTER , wenn „D:" Ihr CD-ROM-Laufwerk ist !)

Danach wird das Programm INSTALL.EXE gestartet.
(„INSTALL" + ENTER)

Setup der Soundkarte

Das Installationsprogramm stellt Ihnen, nachdem alle Daten kopiert sind, einen Auswahlpunkt zur Soundinstallation zur Verfügung. Dieser muß ausgeführt werden, bevor Sie SWING das erste Mal starten. Für die DOS-Installation gilt, das Sie auf jeden Fall das Soundkarten-Installationsprogramm ausführen müssen, auch wenn Sie keine Soundkarte besitzen.

Starten von SWING

Um das Programm zu starten, muß man in das Verzeichnis wechseln, in das man die SWING-Daten während der Installation kopiert hat.
(z.B. „cd c:\SWING" + ENTER)

Danach wird einfach „SWING" eingetippt und mit ENTER bestätigt.
Nach kurzer Ladezeit sollte das Spiel gestartet sein.

Das Startmenü

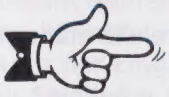
Im Startmenü von SWING kann der Spieler die folgenden Punkte auswählen:

Einzelspieler

Sudden Death - Neu

An dieser Stelle startet der Spieler ein neues Spiel, wenn er alleine spielen möchte.

Sudden Death - Laden



Wird ein Spielstand ein 2. Mal geladen, kann man sich mit dem Folgeergebnis nicht in der Highscoreliste eintragen.

Mit diesem Punkt gelangt man zur Auswahl, um einen gespeicherten Spielstand zu laden.

Schwierigkeitsgrad

Hier lassen sich insgesamt vier verschiedene Schwierigkeitsstufen auswählen. Mit „einfach", „normal", „schwer" und „extrem" kann der Spieler den Schwierigkeitsgrad einstellen, den er für angemessen hält.

Ferner steht die Auswahl „frei" zur Verfügung. Mit dieser Auswahl können Sie ein ganz eigenes Spiel nach Ihren Bedürfnissen erstellen.

Es lassen sich alle Einstellungen innerhalb folgender Grenzen frei definieren:

Spielstufe

Sie können wählen zwischen einfach, normal, schwer, extrem und unmöglich. Die Veränderung der Spielstufe stellt die Standardwerte des entsprechenden Spielmodus ein.

Startlevel

Werte zwischen 1 und 45 sind möglich

Endlevel

Werte zwischen Startlevel 1 und 950 sind möglich

Kugeln pro Level

Werte zwischen 10 und 200 sind möglich

Fragezeichen
Sie können wählen zwischen nie, selten, mittel und oft.

Kugelfamilien
In den sechs angezeigten Kugelfamilien können Sie ebenfalls einige Änderungen gegenüber der Standard-Einstellung vornehmen. Sie können zu jedem Extra festlegen, ab welchem Level es erscheinen soll. Innerhalb einer Familie ersetzt jeweils das nächst höhere Extra das vorherige Extra. Werden für zwei Extras aus einer Familie gleiche Startwerte angegeben, kann folglich das schwächere Extra nicht erscheinen. Möchten Sie ein Extra komplett ausschalten, stellen Sie dessen Startwert über den Endlevel.

Highscoreliste für frei definierte Spiele
Zu einem frei definierten Spiel wird in jedem Fall eine Highscoreliste erzeugt, in die Sie Ihre Erfolge eintragen können.

Sobald Sie einen einzigen Wert an den Einstellungen für ein frei definiertes Spiel ändern, wird die bisherige Highscoreliste sofort gelöscht.

Mehrspieler

Competition / Arcade
Für die Mehrspieler-Spiele stehen zwei Spielmodi zur Verfügung. Wählt man Competition, spielt man ein Mehrspieler-Spiel nach den gleichen Regeln, wie beim Einzelspieler-Spiel. Wählt man hingegen Arcade, sind einige Regeln geändert, weiteres dazu unter dem Punkt „Die Mehrspieler - Modi"(S. 19).

Zwei Spieler
Mit dieser Auswahl startet man ein Mehrspieler-Spiel für zwei Spieler. Es können zwei Spieler an einem Computer gegeneinander spielen.

Netzwerk Neu

Im Master Rechner für ein Netzwerk Spiel muß eine SWING-CD eingelegt sein. Mit dieser CD können dann maximal zwei Spieler im Netzwerk spielen. Wenn Sie im Netzwerk mit mehr als zwei Spielern spielen möchten, benötigen Sie zusätzlich noch eine weitere CD (ebenfalls für maximal zwei Spieler) in einem der Clients.

SWING unterstützt für die Netzwerk-Funktionen ausschließlich das IPX-Protokoll!

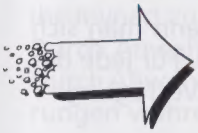
Aufgrund von DirectX 3 ist der Datenaustausch der DOS- und der Windows-Version nicht kompatibel. Alle Mitspieler in einer Spielrunde müssen die gleiche Version verwenden.

Mit Netzwerk Neu startet man ein neues Netzwerk-Spiel im ausgewählten Spielmodus (Competition/Arcade) und legt zugleich fest, daß dieser Rechner der Master Rechner ist.

Es erscheint eine Auswahlbox, in der man seinen Namen eingeben kann. Unter diesem Namen wird ein Netzwerk - Spiel eröffnet, dem andere Spieler beitreten können.
Nach der Eingabe des Namens erscheint die Netzwerk Lobby. Hier muß man als Spielleiter nur noch warten, bis sich die anderen Spieler eingelogt haben und kann dann das Spiel starten. Insgesamt kann eine Spielrunde acht Spieler umfassen.

Der Master Rechner ist für die ordnungsgemäße Steuerung des Netzwerk Modus erforderlich.
Sobald der Master Rechner das Spiel beendet, werden alle anderen Mitspieler ins Hauptmenü zurückgeschaltet. Wer weiterspielen möchte, muß eine neue Spielrunde eröffnen.

Netzwerk dazu



Der Menüpunkt „Netzwerk dazu" kann auch ohne eingelegte CD ausgeführt werden. Allerdings muß im Master Rechner eine CD eingelegt sein. Mit dieser CD können dann maximal zwei Spieler im Netzwerk spielen. Wenn Sie im Netzwerk, z.B. mit vier Spielern spielen möchten, benötigen Sie zusätzlich noch eine weitere CD in einem der Clients.

Nach der Anwahl dieses Punktes erscheint eine Auswahlbox, in der alle offenen Netzspiele angezeigt werden. Zunächst gibt man den eigenen Namen an. Danach kann man durch Auswahl eines der Netzwerkspiele einer Spielrunde beitreten, sofern die Spielrunde noch weniger als acht Personen umfaßt. Wenn der Master das Spiel gestartet hat, kann es losgehen.

Allerdings gibt es Unterschiede zwischen der DOS- und der Windows-Version von SWING:

DOS Version :
Einem Netzwerk-Spiel kann man nur dann beitreten, wenn sich der Master in der Netzwerklobby befindet. Befindet sich der Master gerade in einem laufenden Spiel, kann man einer Spielrunde nicht beitreten.

Windows Version :
Einer Spielrunde unter Windows kann man jederzeit beitreten. Wenn gerade ein Spiel läuft, muß man allerdings so warten, bis alle Spieler zurück in der Lobby sind und der Master ein neues Spiel startet.

Info

Extras
An dieser Stelle kann sich der Spieler alle in SWING befindlichen Extras anzeigen und erklären lassen.

Intro
Jeder Spieler, dem das Intro gut gefallen hat, hat mit diesem Menüpunkt die Möglichkeit, es nochmals abzuspielen.

Credits
Dieser Menüpunkt zeigt Ihnen alle Leute, die an SWING mitgearbeitet haben.

Rangliste

Single einfach, normal, schwer und extrem
Mit den Punkten Single einfach, normal, schwer und extrem kann man sich Ranglisten der verschiedenen Einzelspieler-Modi anzeigen lassen. Für jede der möglichen Schwierigkeitsstufen steht eine eigene Rangliste zur Verfügung.

Competition Modus
Diese Rangliste gilt nur für das Mehrspieler-Spiel im Competition Modus, welches im Splitscreen Modus gespielt wird.

Single frei
Dieser Punkt zeigt die zur Zeit gültige Highscoreliste für den frei definierten Spielmodus. Sie wird gelöscht und neu aufbereitet, sobald die Einstellungen für den frei definierten Modus geändert werden.

Einstellungen

System checken

Mit diesem Punkt wird die Leistung Ihres Systems im Bezug auf SWING überprüft.

Kontrolle

Wir haben uns bemüht, die verschiedenen Kontrollfunktionen von SWING sinnvoll auf die Tastatur zu legen. Wenn Sie meinen, eine noch sinnvollere Tastaturbelegung gefunden zu haben, können Sie die Belegung natürlich ändern, indem Sie diesen Punkt anwählen.

Nach Anwahl dieses Punktes erscheint eine Auswahlbox, in der man für die Spielfunktionen verschiedene Kontrolltasten vergeben kann. Für jede Funktion können zwei alternative Tasten angegeben werden. Man ändert die Tastaturbelegung, indem man die zu ändernde Funktion aussucht, dann die „ENTER"-Taste drückt. Die Taste, die nun als nächste gedrückt wird, wird der gewählten Funktion zugewiesen. War diese Taste bereits einer anderen Kontrollfunktion zugewiesen, ist diese Zuweisung nicht mehr gültig.

Achtung, wurden der gewählten Funktion bereits zwei Tasten zugewiesen, werden beide gelöscht, und nur die neue Taste wird zugewiesen. Wenn man alle Tasten einer Kontrollfunktion löschen möchte, kann man auch die „ENTF" Taste drücken.

Alternativ zur Tastatur können Sie auch ein Joypad als Eingabegerät wählen. Gehen Sie genauso vor, als ob Sie eine Taste ändern wollen, drücken Sie aber statt der Taste den gewünschten Button auf dem Joypad. Vergessen Sie nicht, Ihr Joypad zu kalibrieren.
Durch Anwahl von „OKAY" werden die Änderungen ins Spiel übernommen. Durch Anwahl von „ABBRUCH" oder Drücken der Taste „ESC" werden die Änderungen während des Verlassens rückgängig gemacht.

Optische Effekte

Nach Anwahl dieses Menüpunktes gelangt man in eine Auswahlbox, in der folgende Einstellungen für das optische Erscheinungsbild von SWING getroffen werden können.

Zunächst haben Sie die Möglichkeit, das Scrollen der Requester (Abfrageboxen) ein- bzw. auszuschalten. Auf einem langsamen System ist es empfehlenswert, das Scrollen auszuschalten. Der zweite Punkt, den Sie einstellen, ist die Helligkeit der Grafiken. Sie können

zwischen mehreren verschiedenen Helligkeitsstufen wählen. Jedesmal, wenn Sie neue Einstellung anwählen, muß allerdings der komplette Grafiksatz neu berechnet werden.

Ferner können Sie ein Kugelset auswählen, mit dem Sie SWING spielen möchten. Mit Hilfe der „ENTER" - Taste blättern Sie zwischen verschiedenen Sets.

ACHTUNG : Sollten Sie Probleme haben, verschiedene Farben auseinander halten zu können, wählen Sie das Kugelset „Kontrast" oder „Formen". In diesen Sets läuft die Definition der Kugeln über ihre Formen, während die Farben ausgeschaltet sind.

Wenn Ihnen das gewählte Kugelset zu wenig Abwechslung bietet, können Sie mit Hilfe der Shuffle-Auswahl die Reihenfolge im Kugelset verändern. Durch nochmalige Auswahl wird die ursprüngliche Reihenfolge wiederhergestellt.

Durch Anwahl von „OKAY" werden die Änderungen ins Spiel übernommen. Durch Anwahl von „ABBRUCH" oder Drücken der Taste „ESC" werden die Änderungen während des Verlassens rückgängig gemacht.

Lautstärke Sound-Effekte / Musik

Sind verschiedene Effekte oder die Musik zu laut oder zu leise? Mit diesem Menüpunkt kann man die gewünschte Lautstärke einstellen.

Joystick Kalibrierung

Wer SWING mit Joystick oder Joypad spielen möchte, sollte diesen Punkt anwählen. Zur Kalibrierung muß man den Joystick oder das Joypad bis zum Anschlag in alle Richtungen bewegen und dann mit einem Knopfdruck beenden.

D Das Spiel

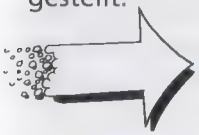
Ziel von SWING

Es ist das Ziel von SWING, möglichst viele Punkte zu bekommen. Diese verdient man, in dem man es schafft, verschiedene Kugeln so geschickt abzuwerfen, daß mindestens drei Kugeln gleicher Farbe horizontal nebeneinander liegen. Diese Stellung nennt man einen Dreier.
Wenn ein solcher Dreier gebildet wurde, reißt er alle Kugeln der gleichen Farbe mit sich, mit denen er Verbindung hat. Dies gilt auch in vertikaler Richtung.

Ein Dreier sind 3 Kugeln gleichen Typs, die horizontal nebeneinander liegen

Normale Kugeln

Wichtigster Bestandteil von SWING sind viele verschiedene Kugeln. Es gibt normale Kugeln und Spezialkugeln. Die normalen Kugeln kann man daran erkennen, daß Sie ein Gewicht haben. Dieses wird durch die Zahl auf der Kugel dargestellt.



Normale Kugeln haben ein Gewicht

Extras

Die Extras erkennt man daran, daß Sie animiert sind. Ferner haben Extras kein Gewicht. Will man später im Spiel einmal wissen, welche Funktion eine Spezialkugel hat, kann man durch Drücken der F1-Taste eine Hilfefunktion erreichen.

Spezialkugeln sind animiert und haben kein Gewicht
F1-Taste für Hilfefunktion

Spielfeld

Das Spielfeld von SWING umfaßt insgesamt 4 Wippen mit jeweils 2 Waagschalen. Auf diesen können 6, 7 oder 8 Kugeln aufgestapelt werden.
Wieviele Kugeln auf einer Schale gestapelt werden können, hängt von der Stellung der jeweiligen Wippe ab. Unterhalb der Wippen wird die Summe der Gewichte aller Kugeln für den jeweiligen Schacht angegeben.
Spielt man auf den Stufen „einfach" und „normal", blinkt dieses Gewicht warnend auf, wenn die Stellung der Wippe durch den Abwurf einer Kugel verändert wird.

Über dem Spielfeld befindet sich der Kran, der als einziges Bedienungselement zur Verfügung steht. Über dem Kran ist Ihr Vorrat untergebracht, eine Ansammlung von 16 verschiedenen Kugeln.

Links neben dem Vorrat werden verschiedene statistische Daten angezeigt, wie z.B. der aktuelle Level, die Anzahl der abgeworfenen Kugeln sowie die Bonusleuchten.

Rechts neben dem Vorrat steht die Punktzahl und der Highscore, ferner wird angegeben, wieviele Punkte die letzte geworfene Kugel, mit der ein Dreier gebildet wurde, eingebracht hat.

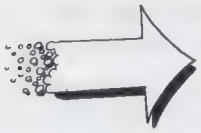
Zusätzliche Informationen bietet die Spieldaueranzeige in der linken unteren Ecke sowie die Extraanzeige in der rechten unteren Ecke, welche anzeigt, wie lange Sie noch bis zum nächsten Extra warten müssen.

Die Wippen

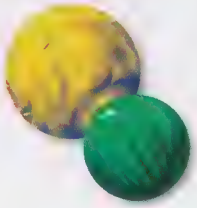
Die Wippen bilden, wie bereits erwähnt, die Grundlage des Spielfelds. Die Stellung einer Wippe bestimmt die maximale Anzahl an Kugeln, die über einer Waagschale aufgestapelt werden können. Ist die Waagschale unten, können maximal 8 Kugeln in ihr untergebracht werden, ist sie dagegen oben, sollte man lediglich 6 Kugeln lagern.

Eine Wippe senkt sich jeweils in die Richtung, wo Kugeln mit dem höheren Gewicht aufgestapelt wurden. Wenn eine Wippe umschwingt, kann es passieren, daß die oberste Kugel aus der gegenüberliegenden Waagschale herauskatapultiert wird. Diese geschleuderte Kugel fliegt dann jedesmal so viele Felder, wie die Differenz des Gewichts zwischen den beiden Waagschalen beträgt.

Wird eine Kugel durch einen solchen Wurf aus dem Spielfeld geschleudert, kommt sie auf der anderen Seite des Spielfeldes wieder hereingeflogen, wobei die sich allerdings in eine Herzkugel verwandelt hat.
Eine Herzkugel sowie jede andere Spezialkugel, die durch einen Wurf aus dem Spielfeld geschleudert wird, erscheint auf der anderen Seite als Bombe und umgekehrt.



Maximal 8 Kugeln aufstapeln, wenn die Waagschale unten steht
Vorsicht beim Schleudern der Kugeln



Der Kran

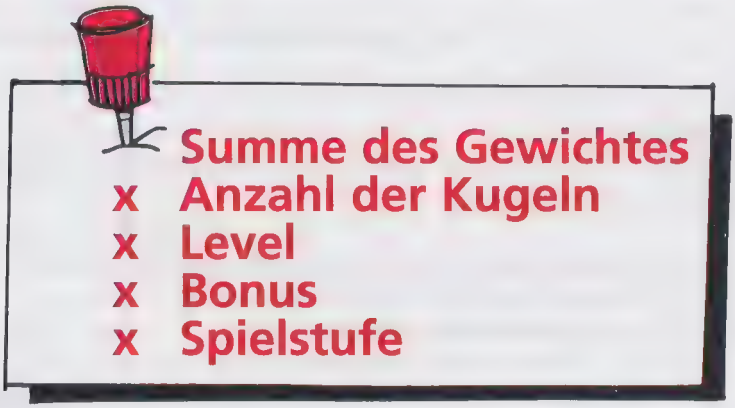
Der Kran ist das einzige Bedienungselement. Mit ihm hat man die Kontrolle über das Spiel, indem man eine Kugel aus dem Vorrat holt, und dann über dem Spielfeld abwirft.

Sie aktivieren eine Kugel aus dem Vorrat, indem Sie die Cursor-Runter Taste drücken. Danach bewegt man den Kran mit den Cursor-Tasten nach links oder rechts, um eine geeigneten Wippenplatz für die Kugel im Kran zu wählen. Hat man einen geeignete Stelle gefunden, wirft man die Kugel mit der Cursor-Runter Taste ab. Ist der Kran leer, was nach Abwurf einer Kugel der Fall ist, rollt die nächste Kugel aus dem Vorrat sofort nach.
Alternativ zur Cursor-Runter Taste kann auch die Enter-Taste verwendet werden.

Cursor Tasten links, rechts, runter und Enter für Kranfunktionen
Kugeln fallen aus dem Vorrat sofort nach

Der Dreier

Eine spezielle Kugelstellung ist der Dreier, wie bereits oben erwähnt. Wenn man drei oder mehr Kugeln der gleichen Farbe horizontal nebeneinander legt, verschwinden diese und alle, mit diesem Dreier zusammenhängenden Kugeln der gleichen Farbe vom Spielfeld. Für jede verschwundene Kugel werden Ihnen Punkte gutgeschrieben. Ein Dreier kann auch mit der Spezialkugel „Joker" gebildet werden.
Die Punkte für einen Dreier berechnen sich nach folgender Formel :



Jedesmal, wenn man es geschafft hat, einen Dreier zu erzeugen, werden alle Bonusleuchten aktiviert. Wenn man nun einen weiteren Dreier erzeugt, kommt man in den Genuß des Bonus. Allerdings werden die Bonusleuchten nach einer gewissen Zeit wieder ausgeschaltet, so daß man sich schon beeilen sollte, um den Bonus zu bekommen.

Ein Dreier aktiviert die Bonusleuchten

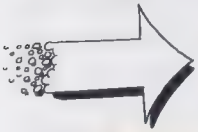
Der Dreier mit Sternen

Nach 50 Kugeln bekommt man einen silbernen Stern als Belohnung dafür, daß man einen Level abgeschlossen hat. Diese Sterne sollten ebenfalls zu einem Dreier gruppiert werden.
Dabei ist allerdings zu beachten, daß Sterne nahezu überhaupt nicht mit den verschiedensten Spezialkugeln zusammenarbeiten, weder mit dem Joker noch mit irgendeiner der Färbekugeln, denn dann wäre es ja keine Schwierigkeit, drei Sterne nebeneinander zu bekommen.

Sterne können nicht durch Spezialkugeln vervielfältigt werden

Der Fünfer

Eine weitere interessante Kugelstellung ist der vertikale Fünfer. Wenn man fünf Kugeln einer Farbe übereinander wirft, verschmelzen diese zu einer einzigen Kugel derselben Farbe mit dem kompletten Gewicht aller verschmolzenen Kugeln. Wenn man durch den Abwurf einer Kugel sowohl einen Dreier, als auch einen Fünfer erreichen würde, hat der Dreier in jedem Fall Vorrang.



Fünf gleichfarbige Kugeln übereinander verschmelzen zu einer Kugel

Die Kontrolleiste

Durch Drücken der „ESC"-Taste ruft man die Kontrolleiste auf. Diese Leiste bietet mehrere Auswahlmöglichkeiten :

Neustart	startet ein neues Spiel, daß aktuelle Spiel wird sofort beendet
Speichern	sichert und beendet das aktuelle Spiel (Nur im Einzelspieler - Modus)
Abbruch	kehrt zum aktuellen Spiel zurück
Verlassen	verläßt das aktuelle Spiel ohne zu speichern.

E Weitere Spielfunktionen

**Diese weiteren Spielfunktionen stehen nur im Einzelspieler-Modus oder im Splittscreen-Modus zur Verfügung.
In einem Netzwerk-Spiel sind die „F"-Tasten nicht belegt.**

Hilfemodus, F1

Während eines Spiels im Einzelspieler-Modus kann jederzeit durch Drücken der F1-Taste die Hilfefunktion aktiviert werden. Sinnvoll ist dies, wenn man ein Extra im Kran bewegt oder ein Extra in der Extraanzeige dargestellt wird, man aber nicht weiß, welche Funktion diese Kugel hat.

Im Hilfemodus kann man durch Drücken der Cursortasten die gewünschte Spezialkugel aussuchen. Nach der Auswahl der entsprechenden Kugel erhält man den Namen der Kugel und eine Beschreibung ihrer Funktion. Weiterhin wird eine automatische Spielsequenz aktiviert, die die Funktion dieser Spezialkugel im Spiel erklärt.

Man kann den Hilfemodus durch Drücken von „ESC" wieder verlassen.

Spielstand speichern, F2

Ein Spiel im Einzelspieler - Modus kann recht lange dauern. Daher ist es möglich durch Drücken von „F2" eine Auswahlbox aufzurufen, in der man sein Spiel speichern kann. Es stehen mehrere Speicherplätze zur Verfügung, in denen ein Spielstand gespeichert werden kann.

Diese Auswahl steht nur im Einzelspieler-Modus zur Verfügung. Nach dem Speichern wird das aktuelle Spiel beendet und man gelangt zum Startmenü!

Joystick Kalibrierung, F3

Sollten während des Spiels Probleme mit dem JoyStick oder dem JoyPad auftreten, ist es möglich, daß sich deren Einstellung geändert hat. Durch Drücken der „F3"-Taste kann man eine Auswahlbox aufrufen, in der man den JoyStick oder das JoyPad erneut kalibrieren kann.

Lautstärke Effekte & Lautstärke Musik, F4

Nicht nur aus dem Startmenü heraus, sondern auch im Spiel kann die Lautstärke geändert werden. Mit den Cursortasten wählt man aus, welche Einstellung geändert werden soll. Sind alle Änderungen erfolgt, kann man die Auswahl mit „ESC" wieder verlassen.

Musikbox, F5

SWING ist mit einer ganzen Reihe verschiedenster Musikstücke zur Untermalung des Spiels ausgestattet. Standardmäßig werden alle Musikstücke der Reihe nach gespielt.
Um eines oder mehrere der Musikstücke abzustellen, kann man aus dem Spiel mit der Taste „F5" die Musikbox starten.

Die Musikbox besitzt zu jedem Titel einen Schalter zum aktivieren bzw. deaktivieren und einen weiteren Schalter, um den entsprechenden Titel zu starten bzw. zu stoppen.

Sind alle gewünschten Einstellungen gemacht, muß man die Musikbox mit „OKAY" verlassen, um die Einstellungen zu übernehmen. Mit der Anwahl von „ABBRUCH" oder Drücken der Taste „ESC" werden die Änderungen beim Verlassen rückgängig gemacht.

Tastaturbelegung, F6

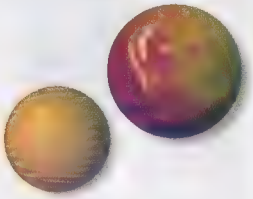
Wenn man während des Spiels die Kontrolleinstellungen ändern möchte, kann man durch Drücken der Taste „F6" die Auswahlbox Tastaturbelegung aufrufen.
Nähere Angaben zu der Funktion dieser Auswahlbox finden Sie unter dem Punkt Kontrolle, der im Punkt Startmenü/Optionen beschrieben worden ist.

Optische Effekte, F7

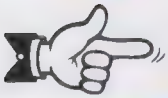
Während des Spiels kann mit Hilfe der Taste „F7" die Auswahlbox für die Optischen Effekte aufgerufen werden.
Nähere Angaben zu der Funktion dieser Auswahlbox finden Sie unter dem Punkt Optische Effekte, der im Punkt Startmenü/Optionen beschrieben worden ist.

System Check, F8

Diese Auswahl entspricht der gleichnamigen Auswahl „System Checken" aus dem Punkt Startmenü - Optionen.



Die Mehrspieler-Modi



In einem Netzwerk-Spiel sind die F-Tasten nicht belegt.

Competition Modus

Im Competition Modus spielen mehrere Spieler in einem geschlossenen Ring. Das heißt, daß eine Kugel, die von einer Wippe aus dem eigenen Spielfeld herausgeschleudert wird, im Spielfeld des linken bzw. rechten Nachbarn landet. Scheidet ein Spieler entweder durch Unvermögen oder durch Einwirkung eines Nachbarn aus, wird er aus dem Kreis ausgeschlossen. Dies wird solange wiederholt, bis nur noch ein Spieler im Spiel ist. Dieser hat dann die Möglichkeit, alleine weiterzuspielen.

In diesem Modus geht es nur darum, eine möglichst hohe Punktzahl zu erspielen. Sieger ist der Spieler, der es schafft, die höchste Punktzahl zu erreichen.

Andere Unterschiede zu einem normalen Spiel im Einzelspieler-Modus gibt es nicht.

Bei einem Zwei-Spieler-Spiel an einem Computer werden die erspielten Punkte in die Highscore-Liste des Competition Modus eingetragen.
Bei einem Spiel über Netz werden die erreichten Punkte nicht in diese Highscore-Liste eingetragen, da aufgrund verschiedener Spielerzahlen die Punkte nicht vergleichbar sind.

Arcade Modus

Auch im Arcade Modus sind alle Mitspieler ringförmig angeordnet, jeder hat einen linken und einen rechten Nachbarn.

Der Arcade Modus wird zu einem großem Teil nach dem generellen Spielprinzip gespielt, doch es gibt drei wesentliche Unterschiede.

Erstens: Es geht in diesem Modus nur darum, länger zu bestehen als die anderen Mitspieler. Das heißt: Alle Mitspieler müssen besiegt werden, auf welchem Wege auch immer dieses erreicht wird.

Zweitens: Alle Kugeln, die von den eigenen Wippen zu einem Nachbarn geschleudert werden, erscheinen nicht als Herzkugeln, sondern als Steine. Es ist zu beachten, daß mit einem Stein kein Dreier und kein Fünfer gebildet werden kann.

Drittens: Die Extras fallen nicht ohne weiteres in den Vorrat, sondern man muß in diesem Modus die Extras ehrlich verdienen. Dieses macht man, indem man versucht, so viele Dreier wie möglich zu bilden.
Immer wenn man einen Dreier mit einer ungeraden Anzahl an Kugeln bildet, erhält man ein Extra, das einem selbst zu Gute kommt.
Alle Dreier, die man mit einer geraden Anzahl an Kugeln bildet, erzeugen ein Extra, das erst in ein gegnerisches Feld geschleudert werden muß, bevor es dort seine Wirkung freisetzt.

Wieviele gleichfarbige Kugeln in einem Dreier verschwinden müssen, um ein bestimmtes Extra zu erhalten, zeigen die beiden Tabellen.
Die Tabelle zeigt bei einer bestimmten Kugelanzahl zwei verschiedene Extras, die gebildet werden können. Hier entscheidet der Zufall entsprechend den in Klammern angegebenen Werten, welches von beiden Extras man bekommt.

Diese Tabelle zeigt alle positiv wirkenden Extras des Arcade Modus

Dreier mit X Kugeln	Erarbeitetes Extra A	Erarbeitetes Extra B
3	Joker	—
5	Bombe	—
7	Fräser (75%)	Sting (25%)
9	Multicolor ZAP (75%)	Color Bombe (25%)
11+	Blocker	

Diese Tabelle zeigt alle negativ wirkenden Extras des Arcade Modus

Dreier mit X Kugeln	Erarbeitetes Extra A	Erarbeitetes Extra B
4	Nivellierer	
6	Black Maker (75%)	Clock (25%)
8	Stone Maker 3x3 (75%)	Color Stone Maker (25%)
10	Twister (75 %)	Tower (25%)

Statistik des Arcade Modus

Zwei-Spieler-Spiel

Die Anzahl der gewonnenen und verlorenen Spiele im Arcade Modus wird in einer Statistik erfaßt, die an den Namen des jeweiligen Spielers gekoppelt ist. Die Statistik wird jeweils vor und nach einem Spiel im Arcade Mode gezeigt.

Es besteht die Möglichkeit, die letzten Einträge in der Statistik zurückzusetzen, um ein neues Turnier zu beginnen. Diese Einträge werden durch Drücken der „ENTF"-Taste zurückgesetzt. Die Werte in der ewigen Liste können nicht gelöscht werden.

Netzwerk-Spiel

Als Bewertung bekommt der Spieler, der nach Spielstart zuerst wieder in der Netzwerklobby landet, keinen Punkt. Jeder nachfolgende Spieler bekommt einen Punkt mehr, bis der Sieger des ersten Spiels feststeht.
Startet nun der Server ein neues Spiel, wird diese Statistik weitergeführt. Diese bleibt solange erhalten, bis sich die Spielrunde auflöst. Sie wird nicht gespeichert.

SWING: The Law

1. Höre nie auf diejenigen, die Dir hinter Deinem Rücken kluge Ratschläge erteilen; es geht garantiert immer schief.

2. Die Kugel springt immer auf den höchsten Turm.
Es sei denn, es gibt eine Lücke, wo sie noch mehr Schaden anrichtet.

3. Die Kugel, die du brauchst, hängt immer so, daß Du nicht drankommst.

4. Um die dritte Kugel einer Farbe zu bekommen, muß man nur den letzten freien Platz für den Dreier mit einer anderen Kugel blockieren.

5. Wippen kippen immer dann, wenn sie einem alles vermasseln.

6. Um eine Wippe auszugleichen, fehlen immer die passenden Gewichte.

7. Bomben werden von Sternen magisch angezogen.

8. Es kommt immer das Extra, das man am wenigsten gebrauchen kann.

9. Extras tauchen immer unerreichbar über vollen Stapeln auf.
es sei denn, das Spielfeld ist sowieso komplett leer.

10. Wenn man den Highscore erreicht, hat man garantiert nicht seinen eigenen Namen eingegeben.

1. Dreier

Kugelstellung;
mindestens drei Kugeln von gleicher Farbe, die nebeneinander liegen und dann ganz schnell verschwinden;
meistens nicht ganz einfach zu konstruieren (Siehe Punkt 2);
immer positiv !

2. Runtermüllen

Hektische Aktion;
unüberlegtes Abwerfen von Kugeln um eine gewünschte Kugel in den Kran zu bekommen;
manchmal negativ (Siehe dann unter 3. oder 4.)

3. Leveln

Reaktion des Spiels;
durch den Abwurf einer Kugel wurde eine Wippe ausgeglichen (Siehe auch 5.);
meistens negativ !

4. Versprungen

Überreaktion des Spiels;
durch den Abwurf einer Kugel ist unerwartet eine Wippe umgeschlagen und eine wichtige Kugel wurde weggeschleudert (Siehe auch 5.);
dumm gelaufen;
immer negativ !

5. Ooops !!

Aussage;
etwaiger Wortlaut des unfähigen Beobachters, der den Tip zum Abwurf einer Kugel (Siehe auch 2.) gegeben hat;
passiert ständig;
echt nervig !!

Credits

Basierend auf einer Spielidee von
Anton Wimmer

Spieldesign & Programmierung
Hermann Jahnke

Spieldesign
Hans-Arno Wegner

Programmierung
Carsten Stolpmann, Christoph Schmitz

2D-Grafik
Kay Poprawe, Oliver Papoulias

3D-Grafik
Dirk Bialluch

Musik + Soundeffekte
Michael Franck

Handbuch Layout
Katrin Eismann

Quality Assurance
Lukas Kugler & Team

Ausführende Produzenten
Mathias Reichert, Volker Weitz

Linzenzen
DMV, Brainstorm GmbH, Bochum
MSS, Miles Design
Installshield III, Installshield Corp.

„no spheres were harmed while producing this game"
„similarities with living or dead spheres are accidently"

SOFTWARE 2000
Postfach 110
23691 Eutin

HOTLINE

01 90 - 57 20 00 (12 Pf/ 6 Sek)
Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr

24 STUNDEN-FAX

0 45 21 - 80 04 30

INTERNET

http://www.software2000.de